

あなたのご家族（兄弟・姉妹・父母・祖父母）に八中の卒業生がいたら見せて下さい。

変わる社会 藤井聡太八冠

（将棋界にもAI時代が到来している中で、AIを超えた強さが）
1924年9月8日に東京の棋士が団結し、「東京将棋連盟」が結成される。1827年には関西の棋士も合流し「日本将棋連盟」となる。以来、約200年の歴史の中で、八冠達成という前人未達の快挙を弱冠21歳の若者が達成したのである。

時は令和5年10月11日（水）第71期王座戦五番勝負の第4局が行われ、挑戦者藤井聡太が、永瀬拓矢9段（31）に勝利し、シリーズ通算3勝1敗とし八冠を達成した。

AI時代

近年の棋士の大半は、将棋AI「水匠」のようなゲームソフトを活用して、日々驗算している。ですから、もし同じソフトで驗算するならば、中々妙手は打ち難いではないか。開発者によると、瞬時に何億通りの手の中から、最適解を即座に導き出すという。そんな強烈なAIに何故勝てるのだろうか。これは1つの仮説であるが、AIは相手の駒の動きで瞬時に最適解を出すというが、これはいわば「変化一反応」（以前もお話したことがる）のメカニズムと云えよう。

この変化一反応のメカニズムは、あくまで変化に対してどう反応するか、或いは変化があれば何らかの反応があるという考え方である。しかし、このメカニズムは**変化には反応を示すが、「変化を起こすものではない」と云うことだ。**つまり藤井聡太はAIを使い、変化を起こして反応を見たり、確認しているのではないか。通常のAI利用者は変化にどう反応して最適解を出すかを見ているのでは。

AIがしないこと

AIの特性は、打ち手に対する反応であるが、唯一AIが出来ないことは「**変化を与えて攪乱（かくらん）**」する手法だ。つまり、フェイント・ひっかけ・野球で云う「つり珠」に相当する。これらの手法は正攻法ではなく、これらの変化を与えることで、相手のミスを誘い出すような意外な武器。この方法は仕掛ける方法であり、AIが得意とする最適解を出す方法ではない。

相手に不安や迷いを生じさせる

これはいわば心理戦である。藤井聡太には既に相手を威圧する力がある。この威圧する力の効果は、藤井聡太が相手の打ち手にどう応えるかではない。今度はどう来るかという受け手になることだ。彼の特徴としての「**長考**」がる。これは持ち時間の中で、1時間位考えて次の一手を打たないことだ。

この状況で一般的には、長考は次の一手に「**迷っている**」というのが普通である。ところが、彼を相手にした場合は、様々な打ち手に迷っているのではなく、**様々な打ち手の効果の「確認作業」**をしていると判断する。これにより相手は、不安や迷いを生じる結果となる。これがAIを超えた強さ。

家康ゆかりの地

⑥浜松秋葉神社

家康が永禄13年（1570年）に浜松入城の際、武運長久と城下の安全を願い、浜松城近くの裏鬼門（西南）に勧請した神社。ご祭神は火の神で知られる。

同窓会だより」掲載記事募集

八幡中学校同窓会事務局 代表 白井 鉄男

連絡先：〒430-0928

浜松市中区板屋町612-402

FAX：(053)489-6391

ironman29@hotmail.co.jp



「同窓会だより」は、八幡中学ホームページトップの「特色ある活動」から入ると、スマホやパソコンからでも見られます。皆様の友人や同級生にも教えてあげて下さい。「同窓会だより」は毎月発行。